

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*, Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Selanjutnya dikatakan oleh Sukmadinata penelitian pengembangan yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.²

Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.³ Pengembangan juga proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Tujuan utama dari riset dan pengembangan adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori akan tetapi mengembangkan hasil-hasil

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), 297.

² Budiyo Saputra, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2017), 8.

³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 1.

yang efektif untuk di manfaatkan di sekolah-sekolah ataupun di lembaga lainnya.⁴

Penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.⁵

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya penelitian pengembangan dalam kemajuan pendidikan khususnya pada proses pembelajaran untuk memberikan preskripsi yang berguna dalam masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan.

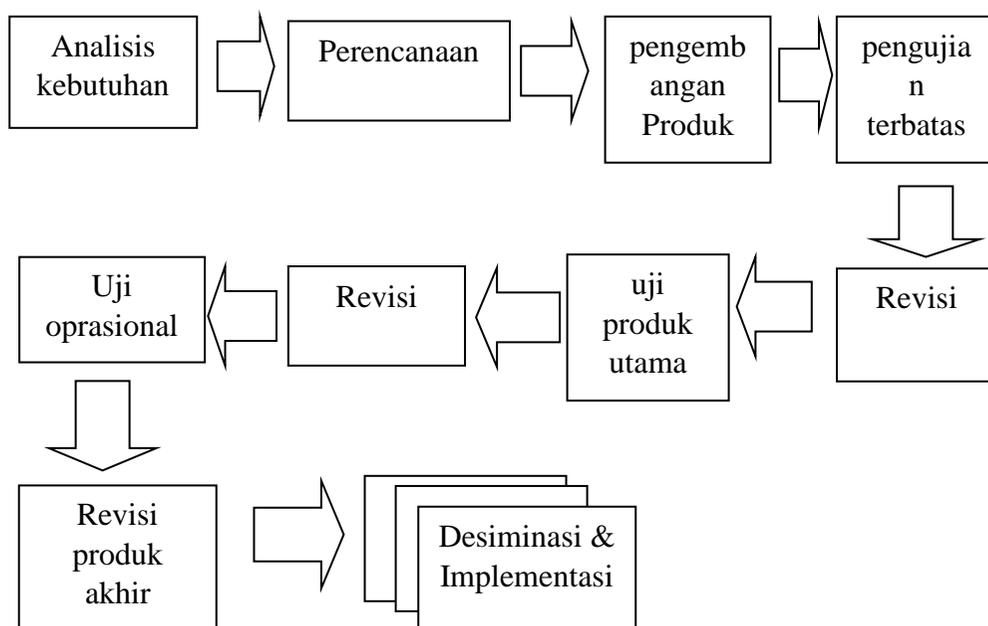
Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. produk yang di kembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *busy book* pada mata pelajaran PAI materi bulan ramadhan dan efektifitasnya

Secara umum model R&D telah di kembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya Brog and Gall. Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan (R&D) adalah suatu proses yang dipakai

⁴ Hamid Darmadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta 2011), 6.

⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 1

untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁶ Pada penelitian ini peneliti menggunakan model Borg and Gall, yang menurut sistematika nya produk yang dikembangkan dapat mencapai standar kelayakan. Tahapan penelitian pengembangan menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut:⁷



Gambar 3. 1 Siklus penelitian pengembangan Research and Development (R&D).

Dari 10 tahapan pengembangan di atas peneliti hanya mengambil 8 tahapan, karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti.

Delapan tahapan tersebut yaitu:

⁶ Abdul Salam Hidayat, Firmansyah Dlis, Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah : CV Sarnu Untung, 2021), 7

⁷ Sugiyono, *metode penelitian kualitatif kantitatif dan R&D*, 298-311

1. *Research and Information Collecting* (Analisis kebutuhan)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan Produk awal)
4. *Preliminary Field Testing* (pengujian terbatas)
5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji produk)
6. *Main Field Testing* (uji produk utama)
7. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)
8. *Disemination and Implementation* (desiminasi dan Penggunaan.

Pada penelitian R & D ini kemudian terbagi menjadi dua, diantaranya yang pertama yaitu uji respon pengguna (metode kualitatif) dan uji keefektifan produk (metode kuantitatif), untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Cibarani 1, yang beralamatkan di Kampung Kadu Gagala, Desa Cibarani Kecamatan Cisata Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. SD Negeri Cibarani 1 berdiri pada tahun 1947, Letak sekolah dasar ini tepat berada di tepi jalan desa Cibarani yang cukup strategis karena dekat dengan rumah warga, sehingga memudahkan siswanya ketika

berangkat dan pulang dari sekolah. Sekolah dasar di pimpin oleh kepala sekolah Bapak Isa Ansori S.S, yang telah menjabat dari tahun 2019 sampai sekarang.

Kondisi lingkungan madrasah cukup kondusif untuk kegiatan belajar mengajar tidak bising dari suara kendaraan, karena berada di tengah kampung dan jauh dari jalan raya. Madrasah ini juga memiliki tanah dan halaman yang cukup luas, untuk halaman sekitar 600m, yang dipergunakan untuk upacara bendera, tempat olah raga dan arena bermain bagi siswa. Dari segi fisik bangunan SDN Cibarani 1 sudah cukup baik dan memiliki luas bangunan keseluruhan sekitar 648m, begitu juga untuk fasilitasnya sudah lumayan memadai meskipun belum begitu lengkap, seperti dapat dilihat dari perpustakaan, mushola, penataan dan dan pemeliharaan ruangan dan halaman sekolah sudah lumayan bagus.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang di lakukan dalam penelitian ini dimulai dari dikeluarkannya surat rekomendasi penelitian yang di keluarkan oleh Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten sampai dengan selesai. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Alokasi Waktu Penelitian

No.	Bulan/Tahun	Pelaksanaan penelitian
1.	februari (2021)	Survei lokasi penelitian
2.	februari (2021)	Analisis masalah dan kebutuhan
3.	Maret-april (2021)	Pembuatan dan pengembangan produk
4.	Mei-juni (2021)	Validasi produk media
5.	Juni (2021)	Uji coba lapangan awal
4.	Juli (2021)	Revisi hasil uji coba
5.	Agustus (2021)	Uji coba lapangan produk utama

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari Objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun teknik pengambilan sample yang di gunakan pada penelitian ini menggunakann teknik populasi yang berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu: “apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁸ Pengambilan sampel

⁸ Suharsimi Ari Kunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), 134

dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas V SD, adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 20% dari populasi penelitian $115 \times 20\% = 23$. Penelitian ini dilakukan secara random atau acak. Sampel random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁹

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang akurat adalah observasi, angket dan wawancara.

a. Observasi

Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan.¹⁰

Menurut Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian yang menggunakan pengindraan.

9

¹⁰ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 16

Dan merupakan dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.¹¹

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi ini tidak terbatas pada orang tetapi juga pada obyek-obyek alam lainnya. Observasi yang dilakukan peneliti ialah dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran seberapa besar antusias siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang di berikan guru dengan menggunakan media pembelajaran *busy book*.

Observasi di klasifikasikan menjadi *observasi terstruktur dan tidak terstruktur*.¹² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur, dimana observasi yang dilakukan ini telah di rencanakan secara sistematis, tentang apa yang di amati, kapan dan dimna tempatnya. Berikut tabel pedoman observasi:

Tabel 3. 2 Pedoman Observasi

No	Komponen	Sub Komponen
1.	Lingkungan pembelajaran/sekolah	a. Keadaan lingkungan sekolah
2.	Proses pembelajaran di kelas dengan guru	a. Kegiatan pendahuluan b. Kegiatan inti c. Kegiatan penutup

¹¹ Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching*, (Yogyakarta: Depublish, 2012), 25

¹² Sirilius Seran, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Sosial*, (Yogyakarta : Deepublish, 2012), 39

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara (interview) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.¹³ Di dalam penelitian ini teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisis terhadap kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran. Wawancara dalam penelitian ini ditunjukkan kepada guru Pendidikan Agama Islam di SDN Cibarani 1. Dengan kisi-kisi instrumen wawancara sebagai berikut:

Tabel 3. 3 kisi-kisi instrumen wawancara

No	Komponen	Sub komponen
1.	Mengetahui informasi awal tentang keadaan sekolah, siswa, guru dan masalah-masalah siswa dalam proses pembelajaran PAI	a. Jumlah siswa dikelas V b. Permasalahan pada saat proses belajar yang sering terjadi c. Prangkat pembelajaran yang digunakan d. Kondisi dan situasi siswa pada saat proses pembelajaran e. Kemampuan serta karakteristik siswa ketika proses pembelajaran
3.	Mengetahui respon guru pada	a. Pendapat guru mengenai respon belajar siswa terhadap media

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 155

	penggunaan media pembelajaran busy book	pembelajaran busy book b. Pendapat guru mengenai penerapan media pembelajaran busy book dalam kegiatan belajar mengajar
--	---	---

Kemudian teknik wawancara juga dilaksanakan saat melakukan uji coba lapangan awal, yaitu akan dilakukan wawancara kepada beberapa siswa yang dipilih untuk mencoba produk dan kemudian dimintai wawancara dari hasil penggunaan produk.

c. Angket

Teknik pengumpulan data yang terakhir yaitu angket, angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.¹⁴

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validasi atau kelayakan produk dan efektivitas produk. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media, dan guru, sedangkan untuk angket uji coba

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2015) , 199

lapangan terdiri dari 2 angket, yaitu angket untuk variabel X dan angket untuk variabel Y.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen di dalam sebuah penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen penelitian tersebut meliputi:

1) Angket Validasi Ahli

Data yang diperoleh peneliti berupa pendapat dari para ahli, angket validasi ahli berisi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari para ahli materi dan media. Pertanyaan tersebut ada yang terbuka, ada yang tertutup dan ada juga berstruktur.¹⁵

Adapun tujuan penggunaan angket dalam tahap ini adalah untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, kesesuaian media, dan tampilan visual. Berikut kisi-kisi angket untuk ahli materi:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Materi	a. Kejelasan isi materi yang ada	2

¹⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), 228

		dalam pengembangan produk media pembelajaran	
		b. Keseuaian materi bulan ramadhan dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kesesuaian media yang di kembangkan dengan materi pembelajaran	2
		d. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1
		e. Kemenarikan penyajian materi dan evaluasi	4
		f. Kemudahan dalam memahami materi	2
2.	Kebahasaan	a. Ketepatan penggunaan bahasa	2
		b. Kesederhanaan bahasa	1
Jumlah			17

Angket untuk ahli media berisikan tentang aspek penilaian terhadap media yang sedang dibuat seperti fisik media, penggunaan warna kain, gambar yang dibuat dan kesesuaian penggunaan teks. Adapun kisi-kisi angket tersebut yaitu:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Visual	a. Ketepatan ukuran	3
		b. Kemenarikan gambar	2
		c. Kesederhanaan media pembelajaran	2
2.	Keterpaduan	a. Keterpaduan aspek visual	2
		b. Keseuaian gambar	2
		c. Kejelasan materi pada media	4

5.	Komponen penunjang media	a. Kejelasan langkah-langkah petunjuk penggunaan	1
Jumlah			16

Selain angket kepada ahli materi dan media pengisian angket juga diberikan kepada guru untuk menilai sebuah media pembelajaran yang sedang dikembangkan meliputi, pembelajaran materi dan tampilan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi angket Untuk Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Nomor
1.	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran pada busy book	2
		b. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kemenarikan media busy book sebagai media pembelajaran.	4
		d. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	2
2.	Kebahasaan	a. Kekomunikatifan bahasa	2
		b. Kesederhanaan media dan bahasa	2
3.	Visual	a. Ketepatan ukuran	5
		b. Ketepatan penataan gambar	5
		c. Ketepatan perpaduan warna	1
4.	Keterpaduan & Komponen Penunjang	a. Kemenarikan evaluasi	2
		b. Kejelasan langkah-langkah penggunaan	1
Jumlah			28

2) Angket Uji Coba Lapangan

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti.¹⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kisi-kisi instrumen dan dua angket yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan uji coba lapangan untuk mengukur seberapa efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media busy book dan penilaian terhadap pengembangan media yang digunakan. berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen media pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tercapainya tujuan pendidikan	Pemahaman siswa melalui media busy book	3
		Kepuasan siswa terhadap media busy book	4
2.	Ketertarikan siswa	Kemenarikan penggunaan media busy book	2
		Kemenarikan dalam evaluasi	2
		Meningkatkan partisipasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran busy bok	4
3.	Kemudahan bagi siswa	Kemudahan siswa dalam menggunakan media	3

¹⁶ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 107

4.	Kesederhanaan	Tampilan buku dan isi dari busy book	2
Jumlah			17

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Efektivitas Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tercapainya ketuntasan belajar	Pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan	3
		Menunjang tercapainya hasil belajar yang lebih baik	3
2.	Pengalaman belajar yang atraktif	Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya	3
3.	ketertarikan	Kemenarikan penggunaan media busy book terhadap pembelajaran	4
		Kemudahan memahami maksud gambar dari media	2
		Rasa keingintahuan siswa terhadap materi dengan menggunakan media busy book	1
		Meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran busy bok	4
Jumlah			20

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu proses terpenting dalam sebuah penelitian. Analisis data adalah proses mencari dan

menyusun secara sistematis data yang diperoleh.¹⁷ Pada penelitian ini data yang diperoleh ada dua bentuk yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan perolehan data tersebut maka analisis data dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Data kualitatif berupa analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas dan siswa pada tahap pra penelitian serta saran dari ahli materi dan ahli media. Kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

2. Analisis statistik inferensial Parametris

Teknik analisis data statistik inverenstial parametris digunakan dalam menganalisis data kuantitatif. Statistik inferensial yaitu metode yang berhubungan dengan analisis data.¹⁸ Hal ini dilakukan karena jenis data yang akan diperoleh yaitu data interval.

Data kuantitatif angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan siswa untuk menilai kualitas produk juga pada akhirnya

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2015) , 244

¹⁸ M. Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Moderen Untuk Ilmu Sosial*, (Jakarta; Salemba Humanika, 2009), 4

dijabarkan secara kualitatif sehingga data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsinya.¹⁹ Menurut Azwar suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut.²⁰

Dari data tersebut kemudian dilakukan pemberian penilaian berdasarkan skala likert, untuk alternatif pemberian jawaban yang diberikan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.²¹ Berikut tabel pedoman pemberian berdasarkan skala likert.

¹⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 109

²⁰ Andrew Fernando pakhpahan, Adhi Prasetyo, Edi Surya Negara, dkk, *Metode Penelitian Ilmiah*, (Yayasan kita menulis, 2021), 107.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, h. 46

Tabel 3. 9 Pedoman Pemberian Nilai²²

Keterangan	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
RR(Ragu-ragu)	3
TS (Tidak setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Analisis yang digunakan dari angket hasil uji coba oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan dalam penilaian pengembangan media ini dengan menggunakan rumus kevalidan sebagai berikut:²³

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Besar Presentase (yang dicari)
 X : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item
 Xi : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalm 1 item
 100 : Bilangan Konstanta

Penilaian yang di peroleh kemudian dikonversi menjadi kategori kelayakan produk di dasarkan pada tabel presentase berikut.

²² Amir Hamzah, (2019), 98

²³ Nurmalina, *Literasi Media Dalam Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta; Bintang Pustaka Madani, 2020), 65

Tabel 3. 10 Tingkat kelayakan berdasarkan Presentase²⁴

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80 - skor 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
60 - skor 80	Valid	Tidak Revisi
40 - skor 60	Cukup Valid	Sebagian Revisi
20 - skor 40	Kurang Valid	Revisi
0 - skor 20	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan tabel presentase tersebut maka dapat diketahui tingkat kevalidan media pembelajaran busy book dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1) Produk ini layak diujicobakan tanpa revisi
- 2) Produk ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran perbaikan
- 3) Produk ini belum layak diujicobakan.

Hasil dari media pembelajaran busy book yang telah dikembangkan dapat dikatakan mempunyai kevalidan yang baik apabila minimal kriteria yang didapatkan yaitu cukup valid dan mendapatkan kriteria penilaian dari ahli bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk di uji cobakan sesuai saran perbaikan.

²⁴ Sutriyono Hariadi, *Pengembangan Multimedia Teks Wawanrembug Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas VIII*, (Probolinggo : Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, 2019), 31

Analisis kevalidan produk untuk menilai variabel X dan Y yang dilakukan siswa dalam pengolahan data dengan menggunakan software SPSS.23.

Butir pertanyaan pada instrumen penelitian dikatakan valid, setelah di uji menggunakan statistik nilai r_{hitung} (Person Corelation) lebih besar dari r_{tabel} , sedangkan nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka butir pertanyaan tersebut tidak valid atau gugur. Adapun besarnya nilai r_{tabel} dapat dicari berdasarkan jumlah sampel dan taraf signifikansinya.

b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah keajekan pengukuran atau indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat di andalkan.²⁵

Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas biasanya dilakukan dengan menginterpretasikan nilai cronbach alpha, di mana apabila nilai cronbach alpha $>0,7$ maka data penelitian memiliki keandalan yang cukup kuat, apabila cronbach alpha $>0,6$ dapat disimpulkan bahwa keandalan suatu data telah mencukupi, sedangkan apabila nilai cronbach alpha $<0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian belum dapat diandalkan untuk menjelaskan hasil penelitian.²⁶

²⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 112

²⁶Agustina Marzuki, Crystha Armereo, Pipit Fitri Rahayu, *Praktikum Statistik*, (Malang : Ahlimedia Pers, 2020), 67

Dengan kata lain semakin tinggi nilai cronbach alpha maka data penelitian akan semakin dapat diandalkan.

Kriteria pengujian instrumen dikatakan handal apabila r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.²⁷ Untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan software SPSS dengan uji keterandalan teknik cronbach alpha. Kemudian untuk mencari hubungan antara variabel X dan Y yaitu dengan analisa bevariat corelation dengan metode product moment pearson. Berikut ini adalah pedoman interpretasi pada koefision korelasi:

Tabel 3. 11 pedoman interpretasi koefision korelasi²⁸

Nilai	Keterangan
0,80 – 1,000	Sangat kuat; hubungan sangat meyakinkan
0,70 – 0,90	Kuat; hubungan jelas
0,40 – 0,70	Sedang
0, 20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah; hubungan hampir tidak berarti

²⁷ Suharsimi Arikunto, 184

²⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, (Malang : Literasi Nusantara 2019), 117

G. Tahap pengembangan (pembuatan dan pengujian)

1. Analisis Kebutuhan

Untuk melakukan analisis kebutuhan dalam mengembangkan suatu media, perlu diidentifikasi adanya suatu kebutuhan yang mendasari suatu penelitian. maka dari itu analisis kebutuhan yang mendasari pengembangan media *busy book* ini sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan peserta didik

- 1) Peserta didik membutuhkan sebuah kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik membutuhkan suatu media yang dapat merangsang minat, sikap dan pengetahuannya.
- 3) Dalam kegiatan belajar mengajar antara siswa satu dengan siswa lainnya perlu ada interaksi, hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak.

b. Analisis kebutuhan guru

- 1) Guru membutuhkan media yang inovatif untuk merangsang siswa dalam membangun kognitifnya
- 2) Perkembangan teknologi dan informasi saat ini yang menuntun guru untuk lebih kreatif dalam membuat media yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan meliputi, menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *busy book*, menentukan langkah-langkah pembelajaran, menentukan peralatan yang dibutuhkan, dan kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media.

3. Tahap pengembangan produk

Pengembangan produk awal dilakukan dengan memerhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Tahap pengembangan produk awal yaitu meliputi kegiatan pembuatan produk yang hendak dikembangkan.

a. Pembuatan Produk *Busy Book*

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan produk yang akan dikembangkan:

- 1) Mendesain sampul *busy book*
- 2) Kemudian membuat sampul *busy book* dengan kain kain flanel untuk bagian sampul untuk bagian lembaran isi.
- 3) Kain di ukur sesuai pola, *busy book* memakai dua layer depan dan belakang, gunakan kertas keras untuk bagian dalam *busy book*, kemudian di gunting dan dijahit untuk pinggir-pinggirnya agar lebih kuat

- 4) Untuk cover buku ada tulisan *busy book* Bulan Ramadhan Yang Indah, kemudian ada gambar ketupat, dan sepasang anak laki-laki juga perempuan muslim.
- 5) Untuk halaman isi dibuat seperti buku pada umumnya dengan bahan dasar kain flanel dan flanel printing.
- 6) Kemudian mendesain materi pelajaran yang akan gunakan pada *busy book* dengan bantuan komputer menggunakan microsoft word.
- 7) Pilih insert kemudian klik shapes untuk membuat gambar kotak dan sebagainya
- 8) Lalu ketik materi yang akan di buat
- 9) Setelah selesai mendesain pilih save as/ctrl S untuk menyimpan
- 10) Selanjutnya di print pada kertas khusus untuk sablon
- 11) Setelah di print kemudian di pres menggunakan pres sablon untuk menempelkan gambar kepada kain flanel.
- 12) Lalu pola-pola atau gambar tersebut digunting dan ditempel ke *busy book*.
- 13) Untuk pola- pola yang lain bisa hanya di desain secara manual menggunakan pensil langsung pada kain flanel kemudian di gunting

14) Pola-pola yang sudah dibuat tersebut kemudian di tempel ataupun dijahit dengan menggunakan benang atau lem.

15) Untuk halaman akhir peneliti mencantumkan beberapa pernyataan yang harus di isi siswa dengan media flanel yang sudah disiapkan.

b. Pembuatan buku petunjuk penggunaan media

1) Buka microsoft word, kemudian klik menu insert untuk memilih gambar.

2) Sesuaikan warna dan bentuk dengan posisi yang diinginkan.

3) Untuk bagian gambar pilih dari menu insert kemudian picture dan pilih gambar yang diinginkan.

4) Kemudian ketik kalimat yang akan di tulis.

5) Setelah selesai mengetik dan mendesain pilih save as/ctrl S untuk menyimpan

6) Tahap trakhir di print dengan menggunakan kertas *ivory*

4. Uji Lapangan Awal

Uji lapangan awal merupakan langkah pengujian produk yang telah dihasilkan secara terbatas, yakni melakukan uji coba lapangan awal terhadap desain produk yang sifatnya terbatas, baik itu substansi desainnya maupun pihak-pihak yang ikut terlibat.²⁹ Pada tahap ini

²⁹Hamzah, *Metode Penelitian & pengembangan Reserch & Development*, 76

pengembang mengajukan validasi atau penilaian prototipe kepada tiga orang ahli dibidangnya.

Kemudian peneliti melakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa dengan jumlah 8 orang anak dan di bagi kedalam 2 kelompok yang terdiri dari 4 orang, pada kelompok pertama pembelajaran dengan menggunakan media, sedangkan pada kelompok ke dua pembelajarana tidak menggunakan media. Dalam ujicoba ini diberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, hal ini dilakukan untuk mengetahui respon atas media yang dikembangkan. Kemudian dilakukan analisis hasil, observasi dan wawancara dilakukan sebagai data pendukung untuk merevisi produk.

5. Revisi Hasil Uji Coba

Langkah ini merupakan hasil pengamatan dan penyebaran angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru (guru mata pelajaran PAI), serta siswa siswi kelas V SDN Cibarani 1, berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas yang sudah dilakukan. Dari uji coba awal akan ditemukan kekurangan atau kelemahan produk yang dirancang.

Evaluasi yang dilaksanakan lebih kepada evaluasi terhadap proses sehingga perbaikan yang dilaksanakan lebih kepada perbaikan internal.

6. Uji lapangan produk utama

Pada uji coba lapangan utama ini melibatkan subyek dengan jumlah skala lebih besar dari uji coba sebelumnya. Langkah uji lapangan produk utama merupakan uji produk yang dilakukan lebih fokus terhadap hal yang meliputi uji efektivitas desain produk, hasil dari pengujian pada tahap ini diperoleh desain yang efektif secara substansi atau metodologi.³⁰

Uji coba produk dilakukan di SD Negeri Cibarani 1, pengumpulan data mengenai hubungan antara dua variabel setelah dilakukan implementasi produk pada kelas V SD, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba sesudah menerapkan media yang diuji cobakan.

Data hasil dari uji coba lapangan utama ini selanjutnya dikumpulkan untuk di validasi dan dianalisis hubungan diantara dua variabel yang sedang diteliti, untuk mengetahui apakah ada hubungan atau tidak diantara keduanya.

7. Revisi Produk Final

Tahap ini merupakan revisi terakhir dari produk yang dikembangkan. Media pembelajaran *busy book* yang sudah diuji cobakan kemudian di revisi lagi Pada tahap revisi produk final, maka

³⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, h. 39

dari itu akan diperoleh produk yang tingkat efektivitasnya bisa dipertanggung jawabkan.

8. Desiminasi

Pada tahap terakhir ini yaitu tahap desiminasi dan implementasi merupakan hasil dari pengembangan yang berupa proses, prosedur dan produk disampaikan kepada pengguna melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam bentuk jurnal.